



Juego: **Mojon Twins**

Portada: **Pagantipaco**

Powered by **PSG Player** by **WYZ & cpcrslib** by **Artaburu**

Uses **Exomizer 2 decompressor for Z80** by **Metalbrain**

Historia / Story

Mya, aprendiz de bruja y hermana menor de **Nanako**, decidió por cuenta propia saltarse todas las normas de palacio y, obedeciendo las ordenes de su mentor, se encaminó sola hacia la torre **Heún** buscando ampliar sus conocimientos en artes ocultas.

La vieja torre, rodeada de un halo mágico que nadie sabía quién había tejido, estaba poblada por toda una legión de **karakasa** entre multitud de otros **tzukogami** (objetos inanimados que toman consciencia al cumplir los 100 años de edad). Por lo general, no se trata de seres hostiles o malvados, pero, la forma de **Mya** de irrumpir en la torre los hizo montar en ira y volverse muy peligrosos. La pobre **Mya** se refugió en lo más alto de la torre, incapaz de atreverse a bajar los 25 pisos para volver a casa, sobreviviendo a duras penas durante semanas enteras.

Nanako, preocupada por la desaparición de su hermana, investigó un poco y pronto descubrió una debil pista que la llevó a la vieja torre. Su conexión mentalica con **Mya** hizo el resto. Con paso firme, **Nanako** se dispuso a entrar en la torre **Heún** para rescatar a su hermana. Sólo debía encontrarla para que, usando el poder de ambas, pudieran establecer una conexión directa con el poblado y teletransportarse a un lugar seguro... ¡El problema era esquivar a todos esos **karakasa** para llegar a **Mya**!

Mya, witch apprentice and Nanako's younger sister, decided to break all rules in palace and, disobeying his mentor's orders, parted away to Heun Tower to improve her knowledge in dark magic.

The old tower, surrounded by a magic halo knitted by God only knows who, was populated by a whole army of karakasas among a multitude of other kinds of tsukogamis (inanimated objects which become conscious after they are more than 100 years old). Commonly, they are not hostile at all but, the way Mya broke into the tower made them get very angry and become really dangerous. Poor Mya refugeed in a chamber located at the top of the tower, unable to descend the 25 floors and return home, surviving miserably during several weeks.

Nanako, heavily worried about his sister's disappearance, made some research and soon discovered a dim clue which led her to follow her Sister's path to the Heun Tower. Her mental connection with Mya made the rest. With firm step, Nanako entered the tower to rescue her sister. She just had to find her so they could together create a connection to be teleported to a safe place. Then main problem was to dodge all those karakasa to get to Mya!

El juego / The game

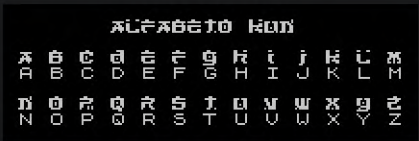
En este juego encarnas una vez más a **Nanako**. El juego consta de 25 niveles, cada uno representando una planta de la torre **Heún**. Para alcanzar el siguiente nivel deberás literalmente *construirte* un camino para salir por la parte superior de la pantalla. Esto se logra gracias a la habilidad de **Nanako** de poder acarrear cajas de madera y dejarlas en otro lugar, sólo una cada vez.



En cada pantalla habrá un **Karakasa** que en ocasiones nos hará la vida imposible. Con cuidado, **Nanako** puede caminar sobre el **Karakasa**, aunque si por casualidad el **Karakasa** se moviera del sitio haciendo caer a **Nanako** habría muchas posibilidades que de que perdamos una de nuestras cinco valiosas vidas. El poder usar al **Karakasa** como apoyo para saltar y llegar a niveles superiores es clave en algunos niveles.

Otra cosa que podemos hacer es liberar una caja en medio de un salto, con lo que apareceremos sobre la misma suspendidos en el aire. Quien domine el arte de hacer aparecer la caja en el punto álgido del salto lo tendrá mucho más sencillo para llegar a la cúspide de cada planta y avanzar en el juego.

Al principio de cada nivel se da una contraseña (usando el alfabeto **Kun**) que podemos emplear para acceder directamente al mismo en lugar de tener que empezar de cero en cada partida. Usa **arriba**, **abajo**, **izquierda** y **derecha** para escribir la contraseña. Pulsa **saltar** para validarla.



In this game you control Nanako. The game consists on 25 levels, each one representing one of the floors in the tower. In each one, to reach the following level you have to literally build up your path to the top of the screen. This can be managed with Nanako's ability to carry boxes (only one at a time) and drop them elsewhere.

In each screen you'll find a Karakasa which sometimes will cause real trouble. Nanako is able to walk over a still Karakasa, but if it eventually moves Nanako could fall from its top and be caught by it, losing a valuable life. To be able to use a Karakasa as a stand to jump and reach higher is decisive in some of the levels.

Another useful thing Nanako is able to do is to release a box in mid air, during a jump, causing the box to appear where she is and stay in the middle of the air. It's very important to master the ability to drop the box in the highest point of a jump, gaining fast access to upper levels.

At the beginning of each levels a password is given (using the Kun alphabet) which we can use to access directly to that level instead of having to start over once and again. Use LEFT/RIGHT/UP/DOWN to write the password and JUMP to validate it.

Manejo / Controls:

El juego se maneja con el teclado, que es totalmente redefinible. Por defecto, las teclas son las siguientes:

- **CURSOR IZQ.** IZQUIERDA
- **CURSOR DER.** DERECHA
- **CURSOR ABA.** COGER CAJA
- **CURSOR ARR.** SOLTAR CAJA
- **ESPACIO** SALTAR

Si te quedas atrapado o no sabes cómo seguir, pulsa **R** para reiniciar el nivel (perderás una vida). Pulsa **ESC/BREAK** para volver al menú.

You can redefine the keyboard controls. By default, you walk left/right using the left/right cursor keys, you get a box hitting cursor down and drop it hitting cursor up. To jump, use the space bar. Press R to retry the level (you will lose a life), and ESC/BREAK to go back to the main menu.